

# DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

# PLAY TIME

**DM 5,90**

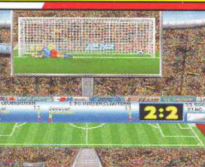
**DIE HITS FÜR ALLE SYSTEME**

COMPUTEC  
VERLAG

J11426E

8/94

## Der Spitzenreiter



**Bundesliga  
Manager 3  
in Topform**

## Direkt aus Hollywood



**Wing Commander 3  
Luke Skywalkers  
neue Rolle**

## Der Riese erwacht



**Nintendos 32Bit-Konsole  
Virtual Reality für alle**

**Mit Super  
Poster!**



**Japan im Spielerausch**

# TOKIO TOY SHOW



# SONYs PlayStation ist da!

# Nintendo: 32 Bit-

**Der japanische Gigant bereitet ein „strategisches Produkt“ als Nachfolger für NES und SuperNES vor, das laut Firmenchef Hiroshi Yamauchi neue Felder der Unterhaltung erschließen wird...**



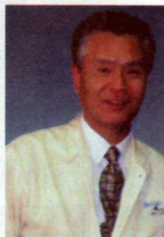
● Hier eine der ersten Phantomschizzen zu Nintendos nächsten Konsolenträumen. Was aber die ehemaligen Spielkartenhersteller aus Kyoto genau planen, ist wohl eines der bestgehüteten Geheimnisse der Welt.

**N**intendo liebt Überraschungen, und eine Pressemitteilung, die Mitte April aus ihrem Hauptquartier in Kyoto kam, enthielt eine, die nur wenige vorausgesehen haben konnten. Laut der Veröffentlichung wird im Frühjahr nächsten Jahres eine spezielle 32 Bit Virtual Reality-Spielekonso-

le ihr Debüt geben. Dieses neue System, das man nicht mit Project Reality verwechseln darf, ist bereits im Endstadium der Entwicklung und soll auf der „Shinsakku Soft no Tenjikai“ („New Software Exhibition“) Mitte November dieses Jahres vorgestellt werden. Das ungewöhnlichste Merkmal dieser neuen Maschine besteht

darin, daß sie den Spieler in die Lage versetzen wird, das Gefühl der virtuellen Realität zu erleben, ohne einen herkömmlichen Fernsehbildschirm oder einen Head Mounted Display (HMD) zu verwenden. Wie Nintendo das bewerkstelligen will, ist das größte Geheimnis - Nintendo Japan weigert sich, die Sache weiter zu kommentieren; Präsident Hiroshi Yamauchi sagt einfach: „Wir werden ein neues Feld für die Unterhaltung erschließen.“ Der einzige konkrete Hinweis ist, daß Nintendo bei der Hardware für die

Grafik und der Virtual Reality-Software mit einer ungenannten US-Firma zusammenarbeitet. Play Time hat erfahren, daß diese ungenannte Firma schon Geschäftsverbindungen mit Silicon Graphics, dem Project Reality-Partner, unterhält. Das System, das zu einem aggressiven Kampfpriß von ¥ 20000,- (ca. DM 325,-) angeboten werden soll, wird Gerüchten zufolge auf einem NEC V810 oder V820-Chip basieren. Ein populäres Gerücht, das im Umlauf ist, besagt, daß das System über einen eingebauten Screen im Stile eines Laptops oder eines Apple Newton verfügt. Trotzdem kann die Möglichkeit, daß irgendeine Art von Projektionstechnologie Verwendung finden wird, nicht ausgeschlossen werden.



● Nintendos Hauptquartier in Kyoto, Japan. Der japanische Gigant schürt die Spekulationen um Project Reality, aber sein neues System „wird ein neues Feld für die Unterhaltung erschließen.“

● Nintendos Hardware-Koryphäe Gumppei Yokoi, der Erfinder des Game Boy.

# Maschine für '95

Wie auch immer: ein Ausdrück, den die Japaner bekanntermaßen von Zeit zu Zeit "verwendet haben, ist „2D Virtual Reality“. Und schon behaupten Skeptiker, daß es sich bei dem Produkt mehr um einen Lückenbüßer als um ein System handelt, das Nintendo durch die nächste Generation bringen wird.

Einige Insider behaupten sogar, daß es verworfen worden war, bevor eine Gegenangriff nötig wurde, um Sega und Sony zu bekämpfen. Es ist zwar unwahrscheinlich, daß ein Low Cost-VR-System die Pläne von Sega oder Sony direkt stört, aber Nintendos Philosophie hat immer darin bestanden, den Blick auf neue und aufregende Entwicklungen zu richten.

Natürlich mögen auch die schrecklichen Verzögerungen und Kalkulationsschwierigkeiten, die „Big N“ bei Project Reality offensichtlich zu schaffen machen, ein weiterer Faktor sein, der diese Ankündigung vorangetrieben hat.

Nintendo behauptet, daß die neue VR-Software für das System weniger kosten wird als die gängige SNES-Software.

Bei einem härteren denn je umkämpften japanischen Spielmarkt ist es wahrscheinlich, daß die Software-Preise einen Bereich bilden, auf dem die neuen Schlachten ausgetragen werden.

Unklar ist, wie gut die Maschine sein und was sie für die Spieler bedeuten wird,

aber wenigstens bestätigt sie die Vermutungen, daß Nintendo die ganze Zeit „etwas vorhatte“.

**„Nintendo legt so viel Wert auf das Gameplay wie kein anderer Publisher.“  
Dave Jones, DMA Design**

Inzwischen geht die Arbeit an Nintendos wirklichem Angriff auf den Videospielemarkt - Project Reality - weiter. Dieses Gerät, und nicht ihr VR-System, wird der Nachfolger von NES und SNES werden und ein potentieller Rivale für Saturn und PS-X sein.

Nintendo hat gerade die Zusammenarbeit mit dem anerkannten schottischen Entwicklerteam DMA Design - den Jungs hinter Lemmings und Walker - angekündigt. DMA-Gründer David Jones kommentiert: „Ich habe den Vorteil, daß ich die frühen Entwicklungsstadien praktisch aller Spielmaschinen der nächsten Generation, die auf der Welt entwickelt werden, gesehen habe, und da ist es keine Frage, daß Pro-

ject Reality eine Klasse für sich darstellt. Nintendo legt so viel Wert auf das Gameplay wie kein anderer Publisher.“

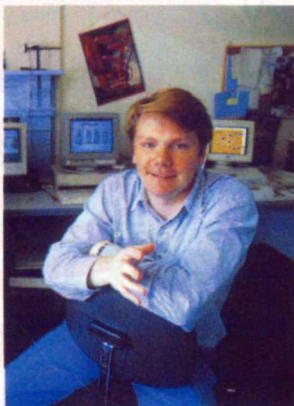
Ob DMA für die Spielhallenversion von Project Reality entwickeln wird, ist unsicher, aber man muß sie sicher nicht daran erinnern, daß ihr einziger Beitrag auf diesem Gebiet - eine Lemmings-Version von

Data East - keine Spuren hinterlassen hat.

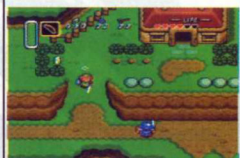
Nintendos Project Reality wird vor geladenen Gästen auf der Sommer CES in Chicago vorgestellt werden, während ihre Arcade-Spielehardware ihr Debüt hinter den Kulissen der diesjährigen JAMMA Show im August feiern wird.

Nach einer langen Periode der Ruhe und der scheinbaren Inaktivität ist die Nintendo-Spielmaschine nun wohl wieder in Fahrt. Hoffen wir, daß das in absehbarer Zeit so bleiben wird.

● **Dave Jones, DMA Design:** „Wir haben uns mit Nintendo zusammengetan, weil es ein sehr gutes Geschäft und ein sehr gutes System ist.“ (links)



● **Nintendos US-Chairman Howard Lincoln:** „Der springende Punkt ist, daß DMA Design (oben) alle Technologien bewertet und unsere als die beste ausgewählt hat.“



● **Project Reality-Entwicklung bei NCL:** die ersten drei Spiele werden Versionen von Metroid (oben), F-Zero (Mitte) und Zelda sein.